

Introdução

- **Objetivo principal:** Compreender a forma como os cassinos virtuais atuam no Brasil.
- **Hipótese:** Esses cassinos não apenas manipulam diretamente o jogador, mas também o influenciam por meio de estímulos externos, como a manipulação dos algoritmos dos jogos e o uso de forças externas em seus sites, por exemplo, anúncios publicitários que incentivam a permanência dos usuários e o consumo contínuo.
- **Justificativa:** A escolha deste tema se deve à crescente utilização de cassinos virtuais por jovens e adultos que, muitas vezes, não têm consciência de seu funcionamento nem dos perigos associados, como o vício e a perda de dinheiro.

Metodologia

A pesquisa foi realizada em três áreas complementares envolvidas na problemática da pesquisa: impactos sociais, impactos fisiológicos e a matemática computacional.

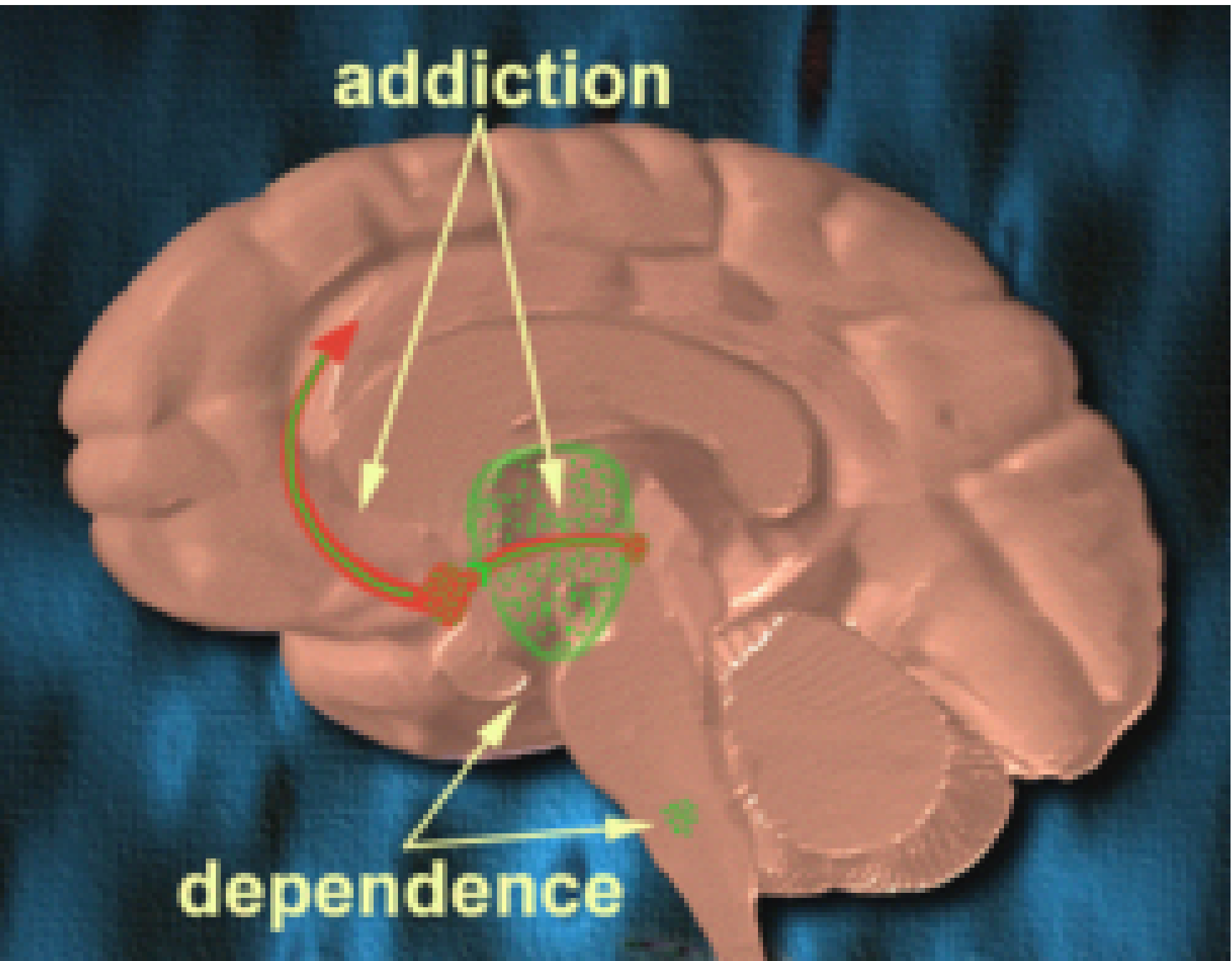
Além da revisão bibliográfica nestas áreas, foram entrevistados 40 adultos de gênero e idade distintos. As perguntas feitas nas entrevistas tinham como objetivo verificar se os resultados da pesquisa apresentavam alguma correspondência com a realidade cotidiana dos cidadãos.

Para análise de dados, a luz do referencial teórico utilizado, analisou-se as resposta dos questionários, foram produzidos gráficos relacionando a liberação de dopamina com o saldo do jogador e uma comparação do RTP 0.97% real com o RTP sem lucro para o cassino

Referencial Teórico

Sistema de recompensa

- Apostas liberam dopamina e adrenalina, neurotransmissores ligados respectivamente ao prazer e alerta;
- A dopamina, produzida a partir da tirosina, atua em vias cerebrais que controlam movimentos, emoções e o sistema de recompensa que pode gerar vícios quando estimulado repetidamente;
- A adrenalina aumenta frequência cardíaca, pressão e energia, podendo levar a comportamentos compulsivos.



Na figura, a seta amarela aponta para o Núcleo accumbens e a área tegmental ventral (VTA), já a verde aponta para o tronco encefálico. A estimulação excessiva dessas partes resultam em dessensibilização dos receptores gerando maior necessidade de dopamina para obter o mesmo efeito.

Fonte: drugabuse.gov(2006).

- A **Ludomania** é o vício patológico por jogos de azar, caracterizada pela necessidade de apostar mesmo enfrentando severas consequências financeiras, sociais e pessoais.

Algoritmos

- LGN (Lei dos Grandes Números): Quanto mais vezes um evento é repetido, mais os resultados se aproximam da probabilidade real. Ex.: cara ou coroa → 50% para cada lado;
- RTP (Return-To-Player): Percentual médio do valor apostado que retorna ao jogador. Ex.: Cassinos online têm ~97% de RTP, tornando as apostas mais equilibradas;
- RNG (Random Number Generator): Algoritmo que gera resultados totalmente aleatórios e independentes, garantindo imparcialidade e impossibilitando previsões.

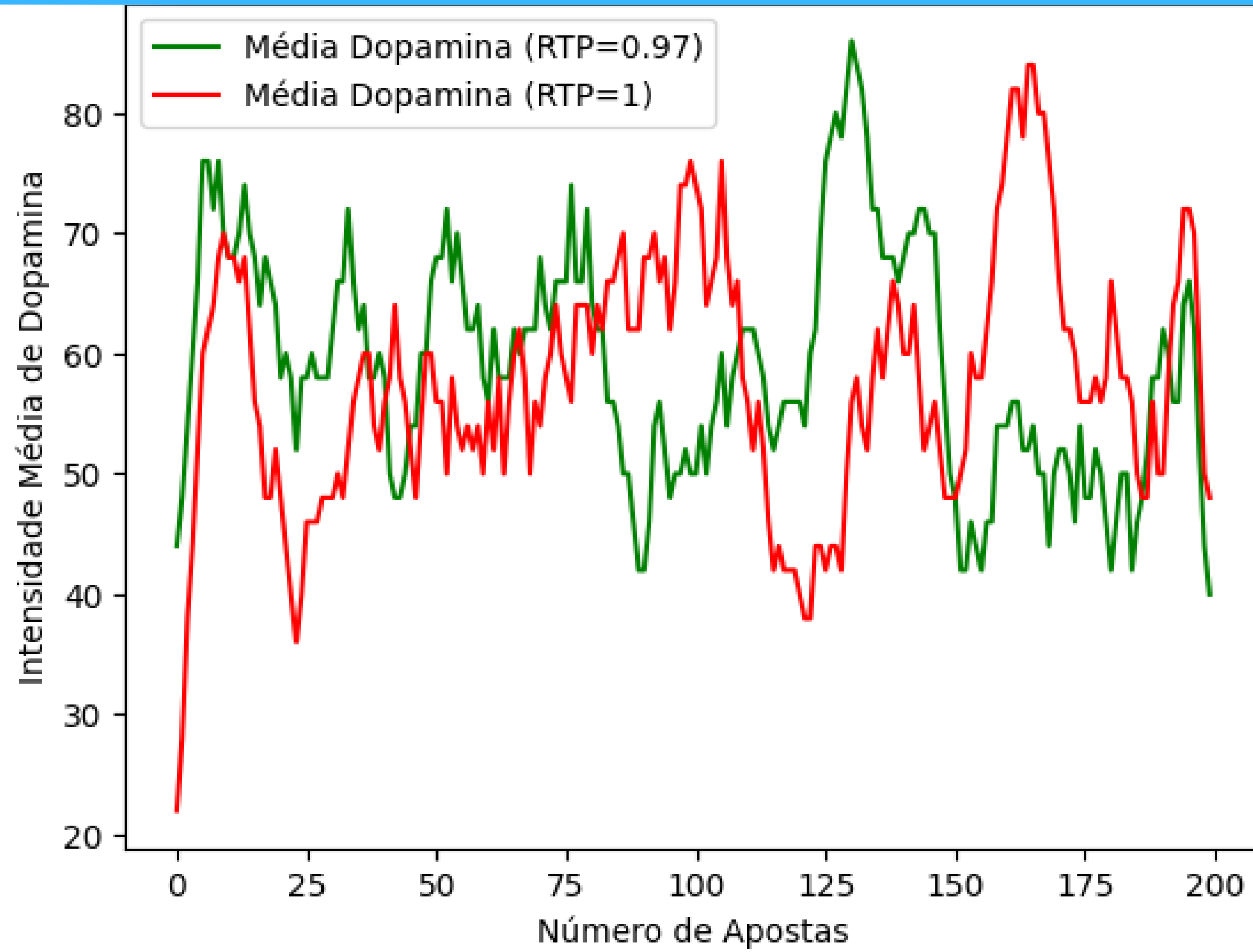
História e Influência

- Legalizados nos anos 1930, viveram uma era de ouro até serem proibidos em 1946;
- Após décadas de proibição, os cassinos online foram liberados em 2018;
- Em 2023, a regulamentação das apostas foi aprovada pela Câmara;
- Já em 2024, o governo iniciou licenças para cassinos físicos;
- O setor renasce entre tradição, inovação e debate público;
- Cassinos virtuais seguem em alta, impulsionados pela tecnologia.

Impacto social

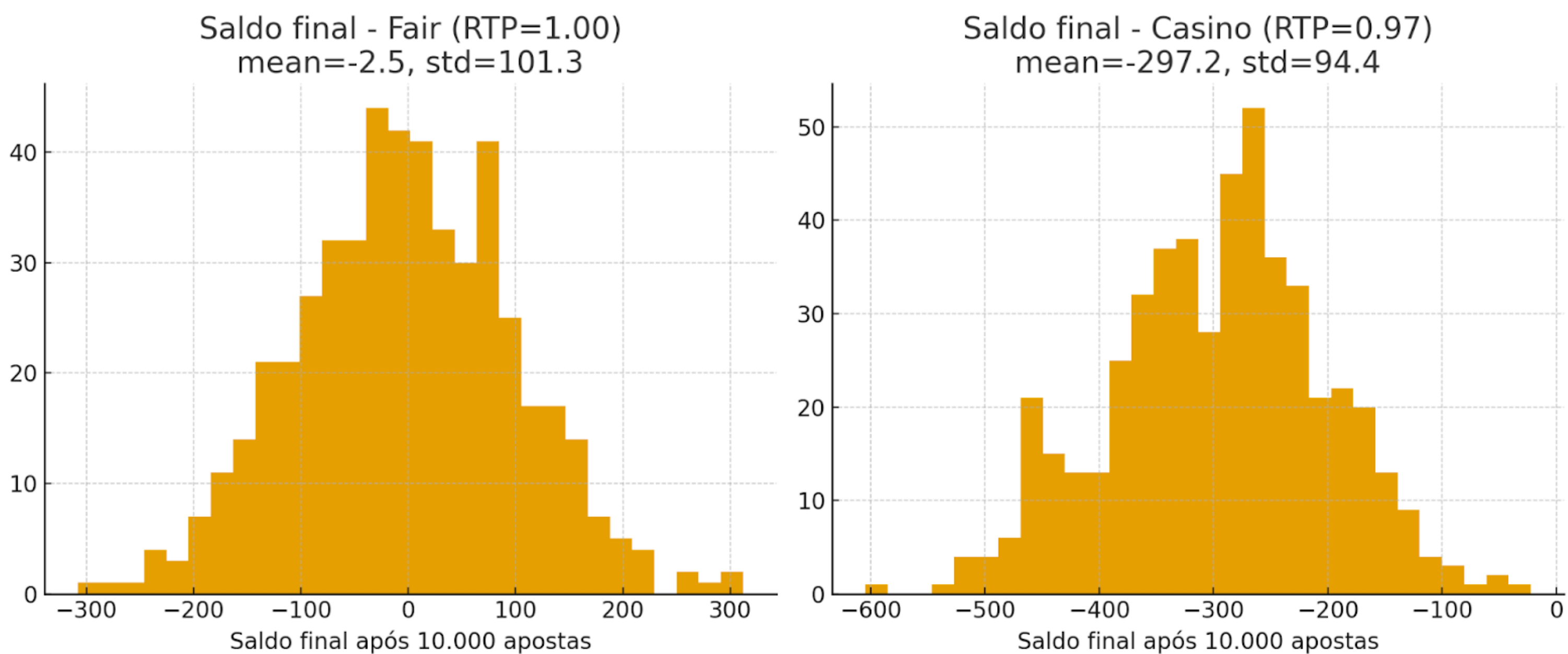
- As empresas de apostas e de jogos online faturaram R\$17,4 bilhões no primeiro semestre de 2025 (SPA), afirma ministério da fazenda;
- Porta para crimes virtuais: Plataformas podem ser usadas para golpes e lavagem de dinheiro.

Resultados e Análise



A dopamina é medida pela ocupação do receptores D2/D3 (%), que são os principais receptores de dopamina localizados no núcleo caudado, no putâmen e no núcleo accumbens.

Fonte: elaborada pelos autores (2025).



Fonte: elaborada pelos autores (2025).

- A taxa de liberação de dopamina ocorre quando o RTP está acima de 0.97%;
- Visível elevação na liberação de dopamina em picos específicos;
- Saldo final após apostas consecutivas usando um RTP justo e o atual, fica-se explícita a diferença;
- Nas entrevistas: 27,3% dos jogadores apostam exclusivamente pela diversão e 27,3% também apostam com objetivo único de gerar lucro.
- Durante as apostas, 46,2% dos entrevistados relatam adrenalina enquanto jogam, enquanto 38,4% se sentem confortáveis durante a as apostas.

Considerações finais

Cassinos online usam algoritmos e pequenas vitórias para induzir confiança, ativando dopamina e adrenalina, substâncias que geram prazer, vício e impulsividade. Influenciadores digitais, inclusive menores de idade, promovem essas plataformas, atraindo jovens para um ciclo de perdas financeiras e emocionais. O que parece entretenimento pode se tornar uma armadilha. Apostar online é mais do que um jogo é uma manipulação disfarçada de diversão. Neste contexto, é importe a mobilização da sociedade para mitigar os efeitos destas atividades, para contribuir nesta questão, elaboramos um projeto de lei, submetendo ao e-Cidadania (Senado Federal).

- Referências
- Projeto de lei
- Fontes
- Formulário

